

# HOMICIDIO EN EL ATLANTICO

## CONFIGURACION

Este juego funciona sobre :

- un ordenador MSX provisto de un magnetófono o de una unidad de disco ;
- un ordenador MSX 2 provisto de una unidad de disco.

## INTRODUCCION

Con HOMICIDIO EN EL ATLANTICO Vd. podrá vivir una aventura apasionante :

se trata de resolver la enigma de dos muertes y de comprender le que ocurrió durante esta travesía tan agitada...

Vd. va a viajar a bordo del BORGONA, el paquebote más lujoso de la época fausta de los grandes transatlánticos, a finales de los años 30.

Este expediente contiene un cassette o un disco y unos cuantos objetos y documentos muy útiles para su investigación.

Le recomendamos no perder estos objetos y no dejarlos expuestos a la luz intensa.

Vd. puede aprovechar los tiempos libres de la investigación para analizar estos documentos comprobantes.

En cuanto al sobre "ULTRA SECRETO", Vd. tiene que esperar hasta que le den el orden de quitar el sello para abrirlo.

El cassette y el disco HOMICIDIO EN EL ATLANTICO comportan más de 40 ficheros que se dividen en tres partes :

- El juego
- Test de comprensión
- Testimonios

Con el programa "Test de comprensión", Vd. puede hacer un pequeño resumen de su investigación. Es inútil intentar listarlo ya que las respuestas no estarán escritas... Este programa es completamente independiente.

Los autores del juego agradecen la colaboración a :

- La Compañía Marítima (ej.C.G.T) por la documentación sobre el paquebote NORMANDIA.
- Las familias Chenu, Dumesmil, Lequeux, también por la documentación que prestaron.
- Sr. François Prétet, director de Correos de Saône et Loire.
- Maurice Leblanc, el realizador de Arsène Lupin y E.P. Jacobs el realizador de Blake y Mortimer.

HOMICIDIO EN EL ATLANTICO fue realizado por :  
guión : Bertrand Brocard y Marie-Anne Alison.  
Adaptación : INFOGRAMES.

## CARGA Y PUESTA EN MARCHA

### VERSION CASSETTE

ATENCION : Prepare un cassette virgen, que le servirá para almacenar el transcurso del juego.

#### ● Carga del juego :

- Conectar el ordenador.
- Insertar el cassette con la primera cara (Juego) hacia arriba en el magnetófono.
- Pulsar la tecla PLAY.
- Escriba RUN"CAS:" y pulse RETURN.
- El magnetófono se pone en marcha, el programa comienza la carga y el juego empieza automáticamente.

#### ● Carga del test :

- Insertar el cassette con la primera cara (Juego) hacia arriba en el magnetófono y rebobine para asegurarse de que esté puesto al principio.
- Ponga su contador a cero.
- Con la tecla "avance rápido" (») de su magnetófono, sitúese en el número 180 del contador.
- Pulsar la tecla PLAY de su magnetófono.
- Escriba RUN"CAS:TEST" y pulse RETURN para validar.
- El magnetófono se pone en marcha, el programa "Test" empieza la carga.

### VERSION DISCO

ATENCION : Debe de proveerse de un disco virgen formateado que le servirá para almacenar EL TRANSCURSO DEL PROGRAMA.

- Conectar su unidad de disco.
- Insertar el disco en la unidad de disco.
- Conectar el ordenador.
- El programa empieza la carga.
- En la pantalla aparece un menú :

- Carga del juego : pulsar la tecla J.
- Carga del test : pulsar la tecla T.
- La unidad de disco se pone en marcha, el programa comienza la carga y el juego empieza automáticamente.

## LOS MANDOS

Para investigar en el navío, Vd. puede trasladarse gracias a las teclas de dirección que son las teclas del cursor.

Otras teclas necesarias :

Tecla V : para visitar el sitio en el cual Vd. se encuentra.

Tecla M : para mirar a los personajes.  
Si pulsando esta tecla, no aparece ningún dibujo, es que no hay nadie o que este personaje no tiene nada que ver...

Tecla I : para investigar

Tecla E : para entreabrir

Tecla A : para acción o autopsia

Tecla P : para preguntar

Tecla \* : para llamar al acensor.  
Una vez que haya llegado, elija uno de los pisos pulsando el número que corresponde.

Tecla D : para ver desfilir a todos los personajes.

Tecla S : para almacenar EL TRANSCURSO del juego.

Pulsando la barra espaciadora, Vd. verá aparecer la continuación de un testimonio.

## INFORMACIONES

Con HOMICIDIO EN EL ATLANTICO se trata de hacer una investigación... y el juego, puede, a primera vista, parecer : ¡ difícil ! El juego ha sido pensado de tal forma que usted puede ir avanzando poco a poco. Todas las dificultades son superables y solubles. En algunas ocasiones, usted necesitará tiempo para conocer el desarrollo de algún acontecimiento que le servirá a elucidar un problema...  
Tal como en una verdadera investigación, también puede trabajar en equipo...

En los documentos comprobantes, usted encontrará una hoja titulada : "GEHEIM" ; (SECRETO) ! Para traducir este texto, es necesario escribir un pequeño programa en BASIC cuyo organigrama se encuentra... en alguna parte...

Cuando usted habrá escrito el programa, no olvide utilizar el código necesario para que el programa se efectue correctamente... ; no debería ser demasiado difícil encontrarlo !

## EL PRINCIPIO DEL JUEGO :

La primera pregunta del programa es : "¿ Quiérete usted cargar el transcurso del juego ?".

Si usted ha almacenado, anteriormente, una parte del programa (parágrafo "EL TRANSCURSO DE LA INVESTIGACION"), es necesario volver a cargar este fichero para poder seguir con la investigación.

- En la versión cassette, usted tendrá que insertar el cassette que le servirá para almacenar, en el magnetófono, pulsar la tecla PLAY, y después, pulsar la tecla S (Sí) del teclado.

- En la versión disco, inserte su disco "TRANSCURSO DE INVESTIGACION" en la unidad de disco y pulse la tecla S (Sí) del teclado.

Si usted no ha almacenado o si usted juega por primera vez, pulse la tecla N (No).

## EL JUEGO COMIENZA :

Usted está representado por un cuadrado en una de las salas que están en la parte izquierda del barco. Usted puede pasearse por todo el barco con la ayuda de las teclas → y ←. Para cambiar de puente hay que utilizar el ascensor, a menos que usted vea una escalera (↑ y ↓).

N.B. : Sólo es posible llamar un ascensor a partir de la cabina de ascensor.

Si en el transcurso de algún interrogatorio, el programa le contesta "demasiado temprano...", no basta con esperar, esto quiere decir que le falta algún elemento !

## LOS TESTIMONIOS DE LA VERSION CASSETTE

Los testimonios no han podido ser colocados en la memoria ROM. Esto no tiene ninguna importancia para la versión disco pero para la versión cassette necesita unas cuantas manipulaciones :

Es Vd mismo que va a reemplazar el sistema de explotación...

Los testimonios están todos en la segunda cara del cassette HOMICIDIO EN EL ATLANTICO.

- Insertar el cassette con la segunda cara hacia arriba en el magnetófono y rebobine la cinta para asegurarse de que está puesta al principio.
- Ponga su contador a cero.
- Con la tecla "avance rápido" (») de su magnetófono, sitúese en el número del contador que corresponde al testimonio que usted desea escuchar.

EH AQUI LAS CORRESPONDENCIAS NUMERICAS ; es decir a la izquierda los testimonios y a la derecha los números que corresponden al contador del magnetófono :

01:000	02:012	03:017	04:021	05:027	06:032	07:038	08:044
09:050	10:056	11:060	12:065	13:070	14:074	15:079	16:084
17:089	18:094	19:099	20:105	21:109	22:114	23:117	24:123
25:127	26:131	27:136	28:139	29:143	30:148	31:153	32:157
33:161	34:165	35:169	36:174	37:179	38:182	39:186	40:190

N.B. : Le aconsejamos para la cinta un poco antes del número correspondiente.

ATENCION : Los números del contador pueden variar según el magnetófono.

## EL TRANSCURSO DE LA INVESTIGACION

TRANSCURSO DE INVESTIGACION es el fichero en el cual Vd. puede almacenar una cierta cantidad de parámetros que corresponden a la evolución de la investigación. Le pueden evitar de volver a cero cada vez que Vd. se sirve del programa.

Utilízelo cuando Vd. desea parar el juego...



● **sobre cassette :**

- Insertar el cassette virgen, para almacenar, en el magnetófono y pulsar la tecla REC y PLAY.
- Después, pulsar la tecla  $\Sigma$  del teclado. El programa se va almacenando inmediatamente.

● **sobre disco :**

- Insertar el disco virgen formateado, para almacenar, en la unidad de disco.
- Pulsar la tecla  $\Sigma$  del teclado. El programa se va cargando inmediatamente.

El fichero borra el anterior y el nuevo se llama "ETAT.BIN".

## **INDICACIONES SUPLEMENTARIAS**

Para ciertas personas, este soft puede parecer algo desconcertante dado que se trata de un soft muy diferente de los otros.

Con objeto de ayudar a los jugadores, hemos pedido a los autores de dar algunas indicaciones en cuanto al juego :

### **¿ CUAL ES EL METODO QUE SE TIENE QUE UTILIZAR ?**

El jugador tiene que recorrer el mismo camino que nosotros (los autores) pero... al revés.

Es necesario utilizar verdaderas técnicas de investigación, tener un método de organización y también tener intuición.

### **¿ POR DONDE HAY QUE EMPEZAR ?**

Primero, es indispensable comprar un cuaderno o unas cuantas fichas. Pegue sobre cada ficha una de las 40 "fotos de identidad" que acompañan el soft. De esta forma usted podrá completar cada ficha con todos los datos que usted irá descubriendo en cuanto a cada uno de los personajes a lo largo del juego : testimonios, investigaciones, coartadas, etc. Después, habrá que investigar en cada uno de los camarotes y en todas las salas del paquebote. Usted podrá utilizar el plano y completarlo... Cada vez, habrá que volver a examinar los indicios, aprovechando de las informaciones que usted acaba de obtener. Poco a poco, la niebla se irá disipando y usted se acercará a la verdad.

### **¿ CUAL FUE EL METODO QUE UTILIZASTEIS ?**

Utilizamos todo lo que se refería a la historia de la informática y, en particular, a la de la segunda guerra mundial. Por lo que se respecta a los paquebotes, hemos examinado minuciosamente los archivos de la Compañía General Trasatlántica, que se encuentran en la biblioteca Histórica de la Marina Nacional, tanto como los libros respecto a la marina mercante y los grandes paquebotes. También consultamos periódicos de aquella época como "L'ILLUSTRATION".

## **HABLENOS DEL BORGONA**

Los años 30 fueron los años de oro para los paquebotes... Alemanes, Ingleses, Americanos y naturalmente Franceses se afrentan en una carrera de velocidad, de gigantismo y de lujo. En 1935, fue cuando botaron el Normandía, el más grande, y el más lujoso paquebote de los que habían navegado hasta entonces. Pero para los Franceses, aún no se había terminado la carrera.

Dos años más tarde, la Compañía Francesa de Transportes bota el paquebote Borgoña. Aunque no haya sido muy relatado a lo largo de la historia, fue uno de los paquebotes más revolucionarios de la época en muchos aspectos.

### **¿ PORQUE FUE TAN EXTRAORDINARIO EL BORGONA ?**

Primero, por su concepción. Naturalmente, en aquella época había gente que pretendía que sólo se trataba de una copia del Normandía. Es verdad que había alguna similitud en cuanto a la silueta y a las salas comunes : comedor, sala de estar, teatro.

Pero el Borgoña tenía unas características típicas de las que no se podía prevalecer ningún otro paquebote. Fue el primero que utilizó el RADAR y que tenía un sistema anti-balanceo muy eficaz.

La comodidad de los pasajeros fue acrecentada por una insonorización extraordinaria de los puentes inferiores y de la sala de máquinas. Para aquella, época, se trataba de una verdadera revolución.

A estas nuevas técnicas había que añadir un nuevo sistema de transmisión que permitió obtener al Borgoña "La Cinta Azul" desde su primera travesía del Atlántico. Este nuevo sistema, concebido por los ingenieros Pau y Sorot fue uno de los aspectos más secretos del Borgoña. No hay que olvidar que durante los años '20 estábamos en plena crisis y que el hecho de rentabilizar un navío como éste era algo prodigioso...

¡ En la mayoría de los casos, era el Estado que tenía que compensar el déficit ! Con el Borgoña, esto no fue necesario debido a la política de su armador. Decidieron que sólo habría una clase de gente : la clase "Prestigio". Por otra parte, la mayoría de las servidumbres a bordo : lavandería, librería, tiendas, fotógrafo, etc., fueron concedidas a comerciantes independientes.

Desde su aparición, y a pesar de toda la competencia que había, el Borgoña permitió a la C.F.D.T. ganar ¡ mucho dinero !

### **¿ DONDE SE ENCUENTRA EL BORGONA HOY EN DIA ?**

Dos años después de su aparición, estalló la guerra. El navío, entonces, se encontraba en Nueva York. Sin esperar las órdenes, el comandante decidió poner el navío a cubierto en la Guadeloupe donde se quedó hasta el Armisticio. Entonces, ante la actitud de los de Vichy, el comandante Charvet dejó el navío a los aliados con el miedo de que cayera entre las manos de los nazis.

La entrada, en la guerra del super paquebote fue una de las operaciones ; más secretas de la guerra ! La verdad sobre esta operación sólo se supo 40 años más tarde al examinar los archivos ingleses.

Su última misión fue la más trágica y también la más original. Efectivamente, desde que Hitler invadió a la U.R.S.S., los aliados suministraban a Stalin una cantidad enorme de material : tanques, munición, carburante...

Estas entregas eran vitales para que la U.R.S.S. no se aplanara bajo la Wehrmacht. Los alemanes hacían todo lo posible para impedir a estos convoyes de pasar con la ayuda de : bombarderos, aviones torpederos, submarinos, y una escuadra de navíos de superficie entre los cuales el acorazado Turpitz...

Los convoyes también tenían que afrontar las terribles condiciones del Océano Glacial Ártico. Cada uno de estos viajes era ; una epopeya !

A finales de 1943, con objeto de recibir el pago de Stalin, mandaron el Borgoña a Mourmansk.

Lo cargaron de oro y el navío se marchó inmediatamente hacia Scapa-Flow a toda velocidad. Si último mensaje llegó hasta el Almirantazgo el 3 de diciembre 1943. Rompiendo el silencio de la radio, el operador del Borgoña envió el mensaje siguiente : "Chocamos con dos minas flotantes. Nos vamos hundiendo rápidamente."

La emisión fue interrumpida en este momento y no fue posible conocer la posición exacta del navío. El Borgoña descansa en alguna parte del Océano Glacial Ártico, probablemente al sur de la isla Jan Mayen, el comedor lleno de lingotes de oro...

## AVISO

"Homicidio en el Atlántico" es una obra ficción. Toda semejanza con hechos o personajes existentes sería fortuita. Este soft no está protegido. "Piratarlo" no sería ninguna proeza pero estaría considerado como un robo reprensible. En cuanto a la versión disco, usted está autorizado en almacenar el programa haciendo una copia.